

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

SMA N 1 Prambanan terletak di jalan Manisrenggo km.2.5-Prambanan-Klaten. Letak SMA N 1 Prambanan Klaten sangatlah menguntungkan karena terletak di lingkungan sekitar komplek pariwisata yaitu komplek candi Prambanan dan candi Plaosan. SMA N 1 Prambanan Klaten ini terletak sekitar 2 km dari jalan raya Jogja-Solo ke utara, karena berada agak jauh dari jalan raya dan di daerah sekitar pemukiman penduduk, maka kegiatan belajar mengajar tidak begitu banyak mengalami gangguan, bahkan membuat kegiatan belajar mengajar dalam kondisi lancar, mengingat luasnya area sekolah SMA N 1 Prambanan Klaten.

2. Visi dan Misi SMA N 1 Prambanan Klaten

Visi :

1. Unggul dalam mencapai prestasi akademik.
2. Terampil dala berkomunikasi Bahasa asing.
3. Unggul dalam kreatifitas dan mengembangkan seni budaya.
4. Profesionalitas guru.

Misi :

1. Menumbuhkan minat agar memiliki motivasi mencapai prestasi yang unggul

2. Mendorong siswa agar memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa asing
3. Meningkatkan kesadaran akan luhurnya seni budaya bangsa
4. Meningkatkan profesionalisme guru
5. Menumbuhkan loyalitas terhadap budaya bangsa.

Tujuan Sekolah :

1. Siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa asing
2. Baik individu maupun kelompok siswa dapat mendemonstrasikan seni budaya bangsa.
3. Melalui kemampuan yang dimiliki tersebut dapat menopang kehidupannya
4. Menciptakan personil sekolah yang siap melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

SMA N 1 Prambana Klaten di bangun di atas tanah seluas 18.209

m2. Adapun sarana dan prasarana yang ada yaitu:

a. Ruang kelas siswa

1. Kelas X (8 ruang)
2. Kelas XI IPA (4 ruang)
3. Kelas XI IPS (3 ruang)
4. Kelas XI Bahasa (1 ruang)
5. Kelas XII IPA (4 ruang)
6. Kelas XII IPS (3 ruang)
7. Kelas XII Bahasa (1 ruang)

8. Laboratorium Fisika
9. Laboratorium Biologi
10. Laboratorium Kimia
11. Laboratorium Bahasa
12. Ruang TI
- a. Ruang Kantor
 1. Ruang Tata Usaha
 2. Ruang Kepala Sekolah
 3. Ruang Guru dan Wakasek
- b. Ruang Penunjang lainnya
 1. Mushola
 2. Ruang koperasi
 3. Ruang OSIS
 4. Perpustakaan
 5. Ruang BP/BK
 6. Ruang UKS (2 ruang)
 7. Lapangan bola voli
 8. Lapangan sepak bola
 9. Lapangan upacara
 10. Gudang
 11. WC siswa
 12. WC guru
 13. Kantin

- 14. Ruang penjaga
- 15. Tempat parkir guru
- 16. Tempat parkir siswa
- 17. Ruang ketrampilan

3. Potensi Siswa, Guru dan Karyawan

a. Potensi Siswa

Potensi siswa yang ada ditampung dalam suatu organisasi OSIS. Kepengurusan OSIS ini terdiri dari siswa kelas X dan siswa kelas XI. Regenerasi kepengurusan OSIS dilakukan setiap tahun dengan proses seleksi. Prestasi yang dicapai oleh siswa dan siswi cukup membanggakan. Prestasi baik dibidang akademik maupun bidang non akademik. Hal itu dibuktikan dengan jumlah tingkat kelulusan siswa dalam menempuh Ujian Nasional,

SMA N 1 Prambanan Klaten memiliki ekstrakurikuler seperti Tari, Bolla Volly, Tenis Meja, Bulu Tangkis dan juga Sepak Bola. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut harus dikembangkan lebih lanjut agar dapat mengembangkan potensi setiap siswa sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan potensi non akademik SMA N 1 Prambanan Klaten.

b. Potensi Guru

Semua guru di SMA N 1 Prambanan Klaten semuanya berkompeten dalam bidangnya masing-masing. Mereka menunjukkan profesionalismenya sebagai seorang pendidik. Semua pendidik di SMA N

1 Prambanan Klaten di tuntut untuk memajukan semua siswanya, supaya menjadi lulusan yang memiliki nilai bagus dan juga lulusan terbaik, oleh karena itu potensi yang di miliki semua guru di SMA N 1 Prambanan Klaten semuanya sangat bisa diandalkan.

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum peneliti melakukan penelitian di SMA N 1 Prambanan Klaten terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah. Setelah pihak sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian, peneliti kemudian mencari surat izin secara resmi. Setelah semua proses perizinan selesai, barulah peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai proses pembelajaran siswa di kelas dan mengenai perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran permainan Tari bambu. Diharapkan dengan menggunakan model permainan Tari Bambu dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah di SMA N 1 Prambanan Klaten. Adapun proses pra-tindakan adalah sebagai berikut.

a. Pengenalan Penerapan Permainan Tari Bambu Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA N 1 Prambanan Klaten

Setelah peneliti mendapatkan izin dari pihak sekolah, kemudian peneliti bertemu dengan guru pembimbing untuk membicarakan serta mendiskusikan kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan dilakukan. Setelah berbincang-bincang, peneliti menemukan

kesimpulan bahwa hal yang dihadapi adalah materi pembelajaran sejarah yang sangat banyak. Sedangkan waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sedikit. Untuk kelas XI IPS 1 pelajaran sejarah mendapatkan waktu 2 kali pertemuan dimana, untuk tiap pertemuan dengan waktu 2 jam pelajaran (45 menit x 2) dan pertemuan kedua 1 jam pelajaran (45 menit x 1) setiap minggunya. Selain itu juga guru dalam mengajar lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa bosan, kurang memperhatikan, tidak semangat dan minat untuk belajar sejarah kurang sehingga berpengaruh pada prestasi belajar sejarah. Dengan adanya hal tersebut menimbulkan pemahaman siswa tentang sejarah berkurang sedangkan materi yang disampaikan banyak.

Melihat permasalahan tersebut perludi cari solusinya. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, tetapi juga diharapkan guru menerapkan beberapa model-model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Model-model pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan membuat siswa tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa tidak merasa bosan saat belajar, maka hal itu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya alternatif model pembelajaran baru. Peneliti memilih penerapan permainan Tari Bambu sebagai alternatifnya dalam penelitian ini. Penerapan Permainan Tari Bambu ini

merupakan pembelajaran untuk mengaktifkan siswa. Tujuan utama penggunaan Permainan Tari bambu ini adalah untuk mengubah pola pikir siswa yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah membosankan. Diharapkan dengan menggunakan permainan Tari Bambu ini mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah.

b. Dialog Awal Dengan Guru Pembimbing Tentang Penerapan Permainan Tari Bambu

Pengenalan permainan Tari Bambu terhadap guru mata pelajaran sejarah bertujuan untuk merencanakan, pembagian materi serta jadwal mengajar ketika peneliti melakukan penelitian. Diskusi yang dilaksanakan dengan guru mata pelajaran sejarah juga bertujuan agar kegiatan penelitian tidak mengganggu proses belajar mengajar. Materi yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti Standar Kompetensi yang telah ditentukan, sehingga materi yang akan disampaikan pada tiap siklus akan berbeda. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan.

c. Observasi Kelas yang Digunakan Sebagai Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertimbangan yang matang untuk menentukan kelas mana yang akan digunakan. Guru pembimbing memberikan alternatif 3 kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS II, dan XI IPS III. Dan akhirnya saya dan guru pembimbing saya setuju dan sepakat memilih kelas XI IPS I, karena kelas XI IPS I materi pembelajarannya tinggal sedikit, sedangkan XI

IPS II dan XI IPS III materi yang belum di ajarkan banyak karena pada saat jam pelajarannya sering ada hari libur. Jadinya harus mengejar materi yang belum di ajarkan.

d. Perencanaan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Permainan Tari Bambu

Untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa perlu diterapkannya beberapa model pembelajaran baru. oleh sebab itu dibuatlah rancangan-rancangan model pembelajaran yang baru. Adapun rancangan yang dibuat adalah sebagai berikut.

Prestasi siswa yang rendah dalam belajar sejarah merupakan permasalahan yang perlu dicari solusi untuk mengatasinya. Solusi yang diperlukan adalah dengan penggunaan model pembelajaran baru yang dapat menarik siswa, sehingga prestasi siswa dapat meningkat dalam belajar sejarah. Peneliti bersama dengan guru menerapkan permainan Taru Bambu dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi siswa khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai pokok-pokok yang harus dilakukan guru maupun peneliti sebelum melakukan permainan Tari Bambu. Peneliti bersama guru menentukan materi yang akan digunakan sebagai penelitian. Peneliti harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan Tari Bambu dengan se jelas mungkin

terhadap siswa. Peneliti juga harus mampu membantu siswa dalam pembelajaran sejarah.

e. Penyusunan Rancangan Tindakan

Sebelum peneliti terjun langsung mengajar dengan menggunakan Permainan Tari Bambu terlebih dahulu peneliti membuat rancangan tindakan yang dilakukan. Rancangan dibuat sebagai pedoman untuk guru sejarah, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain itu, rancangan ini dibuat untuk mengetahui rancangan pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan Tari Bambu.

Rancangan penelitian dengan menggunakan permainan Tari Bambu ini guru pembimbing berperan sebagai observer (Pengamat), tugas guru disini adalah mengamati berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan Permainan Tari Bambu.

Rencana penelitian dilakukan dalam 3 siklus, Masing-masing siklus memiliki pokok bahasan yang berbeda. Pada siklus I materi yang digunakan mengenai pengaruh Revolusi Perancis, dan pada Siklus II mempelajari tentang pengaruh Revolusi Amerika dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan pergerakan nasional Indonesia. Dan yang terakhir siklus III menggunakan materi pengaruh Revolusi Industri dan pengaruh pada kehidupan manusia di Indonesia. Dari masing-masing pokok bahasan atau materi tersebut dilakukan dalam 1 pertemuan (2x45 menit). Kemudian Permasalahan yang muncul pada

siklus sebelumnya dijadikan evaluasi untuk perbaikan siklus selanjutnya. Mengenai kejelasan tentang rancangan penelitian dapat dilihat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tercantum pada lampiran.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus pertama adalah pengaruh Revolusi Perancis. Sebelum peneliti melakukan penelitian 1 hari sebelumnya peneliti sudah mengasih pokok bahasan dan juga copyan materi yang akan di bahas besok, supaya siswa sudah mempelajarinya di rumah. Pada pertemuan pertama siswa diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan. Setelah tes (*pre-test*) pembelajaran dimulai menggunakan teknik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup maka pembelajaran dimulai dengan menggunakan permainan Tari Bambu.

Sebelum di lakukan permainan tari bambu siswa di beri waktu sekitar 15 menit untuk mempelajari kembali materinya supaya siswa lebih mendalam tentang penguasaan materinya. Setelah penerapan permainan tersebut selesai dilaksanakan, barulah siswa diberikan tes (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada

siswa setelah mengalami tindakan dengan penerapan permainan Tari Bambu.

2) Pelaksanaan

Pada siklus pertama ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 16 April 2013. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempersensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran inti guru memberikan soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan Tari Bambu
- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan pertama guru membahas tentang Pengaruh Revolusi Perancis. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.

- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka siswa di beri waktu 15 menit untuk mempelajari copyan materi yang sudah di berikan oleh peneliti, setelah itu guru membagi siswa menjadi 8 kelompok, tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang. ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk mendapat kesempatan untuk melakukan permainan Tari Bambu. Dalam permainan Tari Bambu tersebut, masing-masing ketua kelompok saling bertukar informasi atau materi yang sudah di pelajarnya. Setelah itu guru memberikan soal test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi.

3) Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus pertama ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat media dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan Terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

- 1) Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 19.35%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 50.96
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah kurang

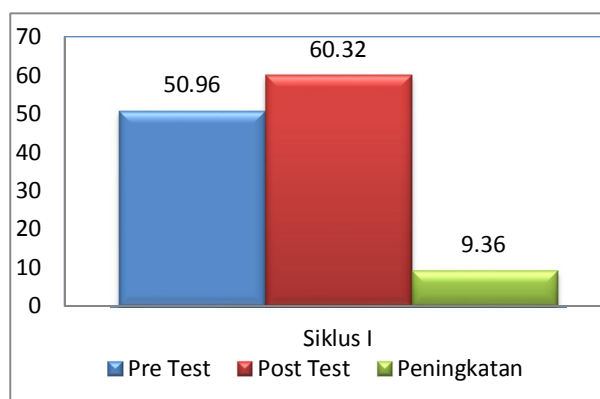
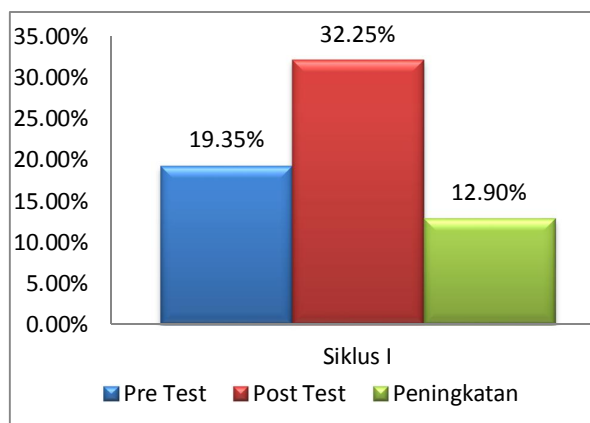
(b) Test akhir (*post test*)

- 1) Daya serap siswa pada *post test* sebesar 32.25%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 60.32
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah kurang ada peningkatan sedikit setelah melakukan permainan tari bambu.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan penerapan permainan Tari Bambu dari 50.96 menjadi 60.32. mengalami peningkatan 9.36.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Siklus 1

Siklus 1	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Rata - Rata	50.96	60.32	9.36
Daya Serap	19.35%	32.25%	12.9%

**Gambar 4. Diagram Hasil Rata-Rata Siklus I****Gambar 5. Diagram Daya Serap Siklus I**

4) Refleksi

Penerapan permainan tari Bambu pada pelaksanaan yang pertama ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan permainan Tari

Bambu Namun masih terdapat beberapa siswa yang ramai dengan temannya. Pada siklus pertama ini terlihat siswa masih kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan prestasi dari siswa belum mencapai target pencapaian. Target pencapaian harus rata-rata nilai siswa harus mencapai tujuh (7) dan dalam penelitian awal ini rata-rata nilai siswa adalah 60,32. Maka dari itu tindakan pada siklus satu masih harus mengalami perbaikan. dan untuk mencapai ketuntasan belajar pada siklus berikutnya maka siswa di haruskan menguasai materi yang telah di berikan dan di copykan dan juga siswa di suruh membuat soal Tanya jawab supaya mengasah siswa untuk berfikir aktif dan kreatif serta berfikir kritis.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Pada siklus kedua ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus kedua adalah Pengaruh Revolusi Amerika dan Revolusi Rusia terhadap Perkembangan Pergerakan Nasional Indonesia. pada kegiatan ini difokuskan untuk menumbuhkan keaktifan siswa dan penguasaan materi dalam pembelajaran dengan penerapan permainan Tari Bambu.

Pada pertemuan kedua siswa diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan. Setelah tes (*pre-test*) pembelajaran dimulai menggunakan teknik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup siswa disuruh

mendalami materinya dan membuat soal Tanya jawab. Setelah selesai sekitar 15 menit baru lah siswa menerapkan permainan tari Bambu lagi. Setelah penerapan tersebut selesai dilaksanakan barulah siswa diberikan tes (post-test) untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah mengalami tindakan dengan permainan Tari Bambu.

2) Pelaksanaan

Pada siklus kedua ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 23 April 2013. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan kedua guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran inti guru memberikan soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan Tari Bambu.
- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan kedua guru

membahas tentang Pengaruh Revolusi Amerika dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan pergerakan nasional Indonesia. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.

- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka siswa di beri waktu 15 menit untuk mempelajari copyan materi yang sudah di berikan oleh peneliti, dan supaya dalam pelaksanaan proses permainan tari bambu tidak membosankan, maka pada siklus ke II ini, siswa disuruh membuat pertanyaan untuk selingan waktu permainan tari bambu, supaya siswa lebih kreatif dan supaya permainan lebih menyenangkan. setelah itu guru membagi siswa menjadi 8 kelompok, tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang. ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk mendapat kesempatan untuk melakukan permainan tari bambu. Dalam permainan tari bambu tersebut, masing-masing ketua kelompok saling bertukar informasi atau materi yang sudah di pelajarnya dan ketua masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang akan di ajukan kepada ketua kelompok lain.

- (5) Setelah permainan tari bambu selesai peneliti menunjuk 2 ketua kelompok untuk mempresentasikan apa saja yang mereka dapatkan mengenai materi yang sudah di pelajari dan yang di

dapatkan dari kegiatan permainan Tari Bambu. Kemudian guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran, dengan materi Pengaruh Revolusi Amerika dan Revolusi Rusia terhadap perkembangan pergerakan nasional Indonesia. Kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum jelas untuk bertanya.

(6) Setelah itu guru memberikan test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi siswa.

3) Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat permainan dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II, dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

- 1) Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 22.58%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 57.41
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah kurang.

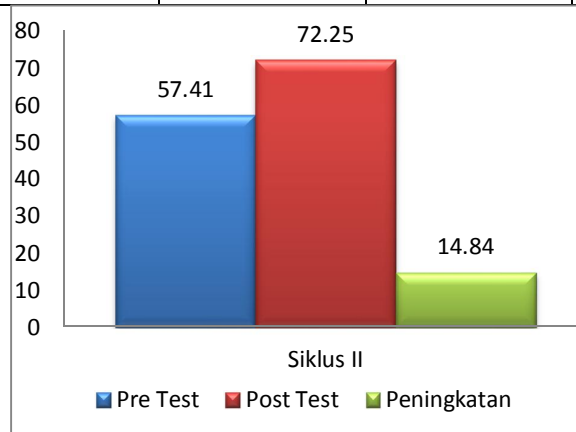
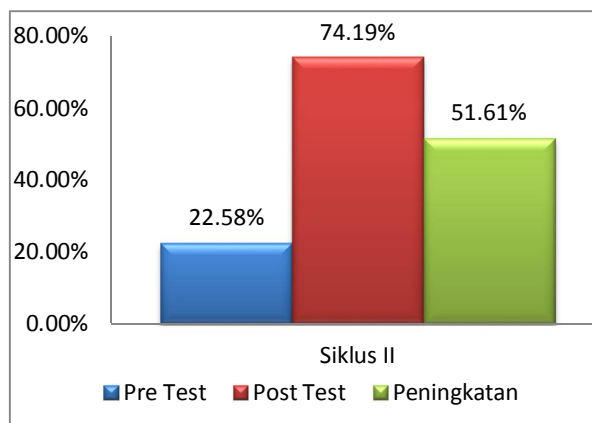
(b) Test akhir (*post test*)

- 1) Daya serap siswa pada *post test* sebesar 74.19%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 72.25
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah baik.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan penerapan permainan Tari Bambu dari 57.41 menjadi 72.25. Mengalami peningkatan 14.84.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Siklus II

Siklus II	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Rata – Rata	57.41	72.25	14.84
Daya Serap	22.58%	74.19%	51.61%

**Gambar 6. Diagram Hasil Rata-rata Siklus II****Gambar 7. Diagram Daya Serap Siklus II**

4) Refleksi

Penerapan permainan Tari Bambu pada pelaksanaan yang kedua ini bisa dikatakan berjalan dengan lancar. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. namun masih terdapat

beberapa siswa yang ramai dengan temannya. Pada siklus kedua ini siswa mulai fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan prestasi sudah mencapai target pencapaian. Untuk memantapkan penelitian ini maka tindakan pada siklus dua dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Dan pada siklus selanjutnya siswa diwajibkan mempresentasikan penguasaan materinya supaya prestasi siswa meningkat dan juga pemahaman materinya mendalam.

c. Siklus III

1) Perencanaan

Pada siklus ketiga ini dilakukan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Pokok bahasan pada siklus ketiga adalah Pengaruh Revolusi Industri dan Pengaruhnya pada kehidupan manusia di Indonesia. pada kegiatan ini difokuskan kemampuan siswa dalam keaktifan dan berfikir kritis dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan permainan Tari Bambu. Pada pelaksanaan tindakan ketiga ini menggunakan permainan Tari Bambu seperti siklus II tetapi dalam tindakan terakhir masing-masing kelompok diberi tugas Harus menguasai materi sepenuhnya dan juga kepada kelompok yang mempresentasikan penguasaan materinya dengan baik maka pemenang mendapatkan hadiah.

Pada pertemuan ketiga sama seperti pada pertemuan pertama dan kedua, pertemuan ketiga siswa juga diberikan tes (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum tindakan.

Setelah tes (pre-test) pembelajaran dimulai menggunakan teknik ceramah. Setelah penyampaian materi dirasa cukup maka seperti biasa siswa disuruh mendalami materinya dan membuat soal Tanya jawab. Setelah selesai sekitar 15 menit baru lah siswa menerapkan permainan Tari Bambu lagi. maka pembelajaran dimulai dengan menggunakan permainan Tari Bambu Setelah model tersebut selesai dilaksanakan barulah siswa diberikan tes (post-test) untuk mengetahui peningkatan prestasi yang terjadi pada siswa setelah mengalami tindakan dengan permainan Tari Bambu

2) Pelaksanaan

Pada siklus III ini, dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Dengan waktu 2 jam pelajaran pada tanggal 30 April 2013. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (1) Pada pertemuan ketiga guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan doa dan mempresensi siswa. Melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (2) Pada pembelajaran ini, guru memberikan soal untuk test (*pre-test*). Setelah siswa selesai mengerjakan *pre-test*, kemudian guru menjelaskan secara singkat tentang penerapan permainan Tari Bambu

- (3) Kegiatan selanjutnya guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Pada pertemuan ketiga guru membahas tentang pengaruh Revolusi Industri dan pengaruh pada kehidupan manusia di Indonesia. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi pelajaran yang kurang jelas atau materi yang belum dimengerti.
- (4) Setelah penyampaian materi dianggap cukup maka siswa di beri waktu 15 menit untuk mempelajari copyan materi yang sudah di berikan oleh peneliti, dan supaya dalam pelaksanaan proses permainan tari bambu tidak membosankan, maka pada siklus ke III ini, siswa disuruh membuat pertanyaan untuk selingan waktu permainan tari bambu, supaya siswa lebih kreatif dan supaya permainan lebih menyenangkan, dan siswa menjadi lebih kritis. setelah itu guru membagi siswa menjadi 8 kelompok, tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang. ditunjuk salah satu untuk menjadi ketua kelompok. Ketua masing-masing kelompok maju didepan kelas untuk mendapat kesempatan untuk melakukan permainan Tari Bambu. Dalam permainan Tari Bambu tersebut, masing-masing ketua kelompok saling bertukar informasi atau materi yang sudah di pelajarnya dan ketua masing-masing kelompok membawa pertanyaan yang akan di ajukan kepada ketua kelompok lain.

Bedanya pada siklus yang ke III ini selesai melakukan permainan Tari Bambu masing-masing kelompok mengirimkan 1 wakilnya untuk mempresentasikan materi yang telah dikuasainya, dan yang penguasaan materinya mendalam maka akan di berikan hadiah, pemberian hadiah ini supaya memotivasi siswa supaya lebih mempelajari dan memperdalam tentang materi yang sudah di berikan. Dan supaya siswa lebih kritis dan memperdalam penguasaan materinya.

(5) Setelah itu guru memberikan test (*post test*) untuk mengetahui peningkatan hasil prestasi.

3) Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a) Pengamatan terhadap guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus III ini guru telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan baik. RPP telah dibuat dengan lengkap dan sesuai dengan Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasarnya. Guru sudah membuat media dengan baik dan menarik. Guru juga telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sekaligus memberikan apresiasi di awal pertemuan dengan baik.

b) Pengamatan terhadap Siswa

Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus III, dapat diuraikan sebagai berikut

(1) Hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada siklus III dapat dilihat melalui

(a) Tes awal (*pre test*)

- 1) Daya serap siswa pada *pre test* sebesar 29.03%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *pre test* sebesar 60.96
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes awal (*pre test*) adalah baik dan bisa di katakana berhasil

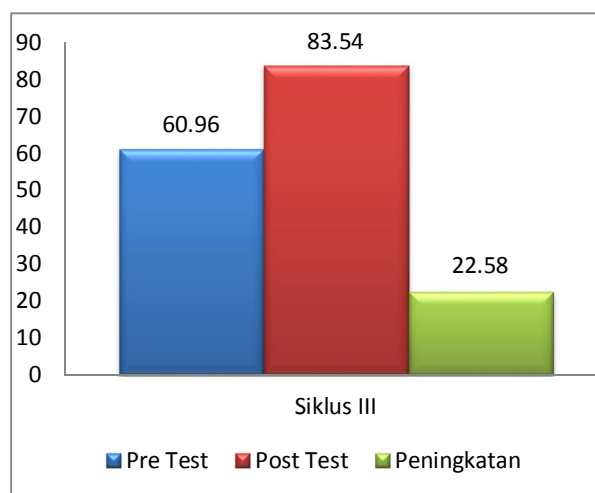
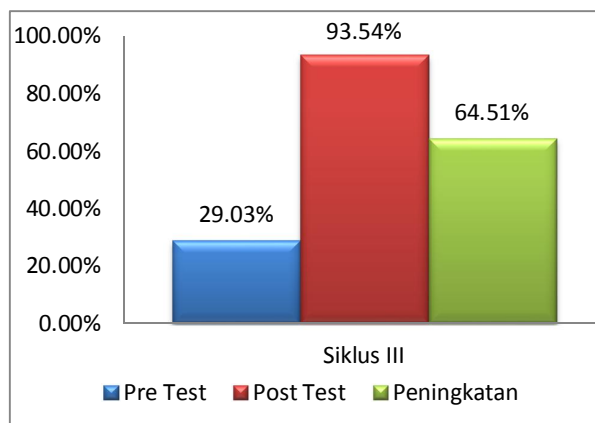
(b) Test akhir (*post test*)

- 1) Daya serap siswa pada *post test* sebesar 93.54%
- 2) Rata-rata nilai siswa pada *post test* sebesar 83.54
- 3) Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa pada tes akhir (*post test*) adalah baik sekali.

Berdasarkan tes hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan setelah penerapan permainan Tari Bambu dari 60.96 menjadi 83.54 Mengalami peningkatan 22.58.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Siklus III

Siklus III	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Rata – Rata	60.96	83.54	22.58
Daya Serap	29.03%	93.54%	64.51%

**Gambar 8. Diagram Hasil Rata-Rata Siklus III****Gambar 9. Diagram Daya Serap Siklus III**

4) Refleksi

Pada pelaksanaan siklus ketiga ini berjalan dengan baik. Masing-masing siswa sudah mampu memahami penerapan

permainan Tari Bambu dan juga siswa juga tidak mengalami kesulitan-kesulitan seperti yang dihadapi pada siklus-siklus sebelumnya Pada siklus ketiga ini siswa terlihat sudah aktif dan dapat berpikir kritis. Pada siklus III ini hasil pencapaian daya serap siswa mencapai 93,54% dengan ditambah pembuatan soal dari siswa yang nantinya akan ditanya jawabkan kepada siswa lain. Penelitian sudah cukup sampai pada siklus III karena pencapaian prestasi sudah mencapai target.

**Tabel 9. Rata-Rata Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS I SMA N
1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2012/2013**

Siklus	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Siklus I	50.96	60.32	9.36
Siklus II	57.41	72.25	14.84
Siklus III	60.96	83.54	22.58

**Tabel 10. Daya Serap Siswa Kelas XI IPS I SMA N 1 Prambanan
Klaten Tahun Ajaran 2012/2013**

Siklus	Pre Test	Post Test	Peningkatan
Siklus I	19.35%	32.25%	12.9%
Siklus II	22.58%	74.19%	51.61%
Siklus III	29.03%	93.54%	64.51%

C. Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dengan penerapan permainan Tari Bambu adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan Tari Bambu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS I SMA N 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Penerapan model pembelajaran permainan Tari Bambu mempunyai tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa. Oleh karena itu, siswa diberikan tes disetiap siklus untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar sejarah siswa. Disetiap siklus dilakukan 2 kali tes, yaitu tes awal (*pre test*) untuk mengetahui pemahaman awal siswa dan diakhir pembelajaran dilakukan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa setelah mendapat tindakan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali siklus sehingga melakukan 6 kali tes.

Pada siklus I pertemuan pertama, guru membagi kelas menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang, pada siklus pertama membahas tentang Pengaruh Revolusi Perancis, sebelum penelitian dilakukan peneliti sudah memberikan materi pembelajaran pada semua siswa supaya dipelajari di rumah. Pada pertemuan pertama siswa di berikan pre test untuk mengetahui kemampuan dasar para siswa dan apakah materi yang diberikan sebelumnya sudah dipelajari oleh siswa atau belum. Setelah diadakan *pretest* peneliti kemudian memberikan ceramah tentang materi yang akan di bahas. Setelah memberikan teori siswa di beri waktu untuk mempelajari kembali dan menghafalkan tentang materi yang dibahas tadi, supaya dalam proses

permainan Tari Bambu siswa sudah menguasai semua materinya. Kemudian siswa memulai proses permainan Tari Bambu, setiap kelompok mewakili 1 anggotanya untuk maju ke depan, kemudian para siswa saling bertukar informasi dari materi yang sudah dipelajarinya tadi, pada pertemuan pertama ini siswa masih diperbolehkan membawa materi ke depan kelas, tapi dilarang membuka materi lebih dari 2 kali materi hanya boleh dibuka 1x saja. Kemudian setelah permainan Tari Bambu selesai para siswa langsung diberi kesempatan bertanya, setelah itu peneliti langsung memberikan post test untuk mengetahui apakah ada perubahan setelah dilakukan tindakan teknik permainan Tari Bambu.

Kemudian dilanjutkan siklus yg ke II, pada siklus ke dua ini metodenya hampir sama peneliti membagi kelas menjadi 8 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 orang, kemudian peneliti memberikan pre test, setelah itu peneliti memberikan ceramah tentang materi yang akan dibahas, tetapi sebelumnya para siswa sudah diberi materinya jauh-jauh hari supaya dapat dipelajari di rumah. Setelah ceramah selesai siswa diberi waktu untuk mempelajari kembali dan memperdalam materi yang sudah diajarkan tadi supaya siswa hafal semua materinya, bedanya di siklus ke II ini siswa disuruh membuat pertanyaan, supaya nanti waktu melakukan permainan Tari Bambu ada sesi Tanya jawab antar siswa, hal ini bertujuan untuk supaya siswa lebih serius dalam belajar supaya dapat menjawab pertanyaan, dan supaya siswa lebih

aktif dan kreatif dan juga berfikir kritis. Setelah selesai permainan Tari Bambu siswa di beri waktu bertanya kepada peneliti bila mana ada hal yang belum di mengerti. Kemudian di siklus ke II ini peneliti menunjuk 2 wakil kelompok supaya mempresentasikan tentang apa yang di dapat dari permainan Tari Bambu. Setelah itu barulah di adakan post test untuk mengetahui apakah siswa ada peningkatan setelah di lakukan tindakan permainan Tari Bambu.

Kemudian dilanjutkan siklus yang ke III. Pada siklus yang ke III ini siswa harus diwajibkan menguasai semua materi yang akan di pelajari. Siswa sudah di berikan materinya jauh-jauh hari sebelum berlangsung proses pembelajaran. Kemudian bedanya siklus yang ke III ini siswa sehabis melakukan proses permainan Tari Bambu siswa diwajibkan mempresentasikan semua yang di dapatnya dari permainan Tari Bambu, bedanya dengan siklus yang ke II yaitu, pada siklus yang ke III wakil dari semua anggota kelompok harus maju untuk mempresentasikan hasil dan pemahaman materinya, kalau yang siklus ke 2 hanya 2 wakil anggota kelompok yang maju, tapi siklus yang ke III ini harus semua wakilnya maju, dan supaya siswa lebih serius dan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar maupun mempraktikan terknik permainan Tari Bambu, peneliti memberikan hadiah bagi wakil anggota kelompok yang mendalami semua materinya, hal ini bertujuan supaya meningkatkan hasil prestasi siswa, dan juga supaya siswa lebih serius dalam belajar dan mendalami materi yang di ajarkan, sehingga

para siswa mampu mengerjakan soal pre test maupun post test, dan juga waktu Tanya jawab dengan temannya. Proses pada siklus III ini sama dengan siklus I dan II setelah pre test kemudian guru ceramah, setelah ceramah guru memberikan waktu kepada siswanya untuk mempelajari kembali semua materinya, sehingga siswa benar-benar memahami materinya. Dan juga siswa membuat pertanyaan buat sesi Tanya jawab dengan siswa lainnya, kemudian setelah berlangsung tindakan permainan teknik Tari Bambu siswa mempresentasikan hasil yang di peroleh, setelah itu bagi yang penguasaan materinya paling mendalam siswa dapat kenang-kenangan dari peneliti. Setelah itu kemudian di adakan post test.

Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat dari hasil rata-rata prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA N 1 Prambanan Klaten. Tiap siklus mengalami peningkatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi siswa pada siklus I (pre test) tindakan yaitu 50.96 dan pada saat (post test) tindakan yaitu 60.32 atau mengalami peningkatan sebesar 9.36. Rata-rata prestasi siswa pada siklus II (pre test) tindakan yaitu 57.41 dan pada saat post test tindakan 72.25 atau mengalami peningkatan sebesar 14.84. Rata-rata prestasi siswa siklus III (pre test) tindakan yaitu 60.96 dan pada saat post test tindakan yaitu 83,54 atau mengalami peningkatan sebesar 22.58. Peningkatan persentase prestasi belajar sejarah siswa tertinggi terjadi pada siklus III karena dalam siklus III

ada pemberian hadiah dan tambahan pembuatan soal oleh siswa sehingga siswa lebih mendalam dan aktif mempelajari materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan daya serap siswa disetiap siklus dapat disimpulkan bahwa daya serap siswa di siklus I sebelum mendapat tindakan yaitu 19.35% dan setelah mendapat tindakan yaitu 32.25%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 12.9%. Daya serap siswa di siklus II sebelum mendapat tindakan yaitu 22.58% dan setelah mendapat tindakan yaitu 74.19%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 51.61%. Daya serap siswa di siklus III sebelum mendapat tindakan yaitu 29.03% dan setelah mendapat tindakan yaitu 93.54%, atau bisa dikatakan mengalami peningkatan sebesar 64.51%.

Kelebihan dengan di terapkannya permainan tari bambu di kelas XI IPS 1 SMA N 1 Prambanan Klaten yaitu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa yang biasanya merasa bosan dengan mata pelajaran sejarah dikarenakan hanya ceramah, sekarang menjadi antusias dalam mengikuti pelajaran sejarah. Guru disini bukan lagi sebagai subjek penelitian, namun sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau jalannya diskusi. Siswa menjadi semangat dalam menyampaikan pendapat atau bertukar informasi, terlebih lagi dalam permainan tari bambu tepatnya pada siklus II diadakan tanya jawab sehingga siswa lebih aktif dan kreatif, dan juga pada siklus yang ke III siswa disuruh mempresentasikan tentang materi apa yang di dapat

dalam permainan tari bambu, sehingga prestasi siswa meningkat pada siklus yang ke III.

Dari hasil siklus I,II, dan III dapat disimpulkan bahwa, dengan di terapkannya permainan tari bambu dengan di kolaborasikan dengan tanya jawab dan juga presentasi antar kelompok menjadikan prestasi siswa menjadi meningkat.

2. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam Permainan Tari Bambu yaitu sebagai berikut.
 - a. Kekurangan waktu pada proses pembelajaran pada saat siklus II dan III dilaksanakan, dengan penambahan Tanya jawab yang dilakukan siswa kepada siswa yang lainnya. Hal ini terjadi karena dalam pemberian Tanya jawab ada perdebatan jawaban pendapat dari pemberi dan penerima pertanyaan
 - b. Siswa kelas XI IPS 1 jarang melakukan presentasi jadi pada awal penelitian yaitu pada siklus I diskusi masih kurang kondusif, tetapi pada tahap selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa dengan diskusi dan presentasi yang dilaksanakan.
3. Kelebihan dalam Penerapan Permainan Tari Bambu Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 adalah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa kelebihan yang di dapat dalam Permainan Tari Bambuyaitu sebagai berikut.

- a. Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa yang biasanya merasa bosan dengan pelajaran sejarah di karnakan hanya ceramah, sekarang menjadi antusias mengikuti pelajaran di karnakan pembelajaran sejarah memakai teknik permainan Tari Bambu, dan juga sebelum memulai pelajaran sejarah siswa sudah di beri materi pembelajaran buat materi yang selanjutnya. Sehingga siswa bisa mempelajari dan memperdalam materinya waktu di rumah.
- b. Guru bukan lagi sebagai subyek, namun sebagai fasilitator yang membimbing dan memantau jalannya permainan Tari Bambu. Sehingga Siswa menjadi semangat menyampaikan pendapat atau bertukar informasi dengan teman yang lainnya mengenai materi yang di bahas dan tidak monoton atau membosankan lagi belajar sejarah.

D. Pokok-Pokok Temuan

Selama melakukan penelitian di lapangan, peneliti telah menemukan data-data penelitian yang didapat dari hasil wawancara, observasi, dan tes belajar. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Dalam penerapan permainan Tari Bambu dapat mengubah pandangan siswa tentang belajar sejarah yang membosankan menjadi menyenangkan dan menarik.

2. Dengan permainan Tari Bambu siswa mampu merubah proses pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Guru bukan lagi sebagai subyek penelitian, namun sebagai fasilitator yang membimbing.
4. Dengan penerapan permainan Tari Bambu, siswa yang sebelumnya jenuh mengikuti pelajaran kemudian menjadi lebih antusias dalam menerima pelajaran sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa.
5. Dengan di terapkannya permainan tari bambu dengan di kolaborasikan dengan tanya jawab dan juga presentasi antar kelompok menjadikan prestasi siswa meningkat.